

Le Sorcier de la Montagne de Feu

Défis Fantastiques /1

 Traduit de l'anglais
par Camille Fabien

C'est au plus profond des labyrinthes de l'inquiétante Montagne de Feu, que se cache un redoutable sorcier, gardien d'immenses trésors... Si toutefois on en croit la rumeur, car de nombreux aventuriers ont pénétré dans les grottes de la Montagne, et nul n'en est jamais revenu. VOUS avez décidé, à votre tour, de tenter l'aventure. Mais êtes-vous bien conscient des périls qui vous guettent ?

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Couverture illustrée par Peter Jones
Illustrations intérieures de Russ Nicholson


folio junior


252

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson / Ian Livingstone



2-PLIER

2-PLIER

2-PLIER

2-PLIER

Le Château des Ténèbres

Quête du Graal /1

 Traduit de l'anglais
par Henri Robillot

Le roi Arthur est inquiet. Son Royaume - le légendaire Royaume d'Avalon - vit dans la terreur de redoutables dragons et de sorciers aux pouvoirs maléfiques. Ses fidèles chevaliers de la Table Ronde sont tous partis en quête d'exploits à accomplir, en quête d'honneur et de gloire. Vous seul pouvez donc mener à bien la plus périlleuse des missions : pénétrer dans le Château des Ténèbres, la forteresse enchantée du terrible Sorcier Ansalom, et délivrer l'épouse du roi, la reine Guenièvre, qu'il retient prisonnière.

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins*


folio junior



Le Château des Ténèbres



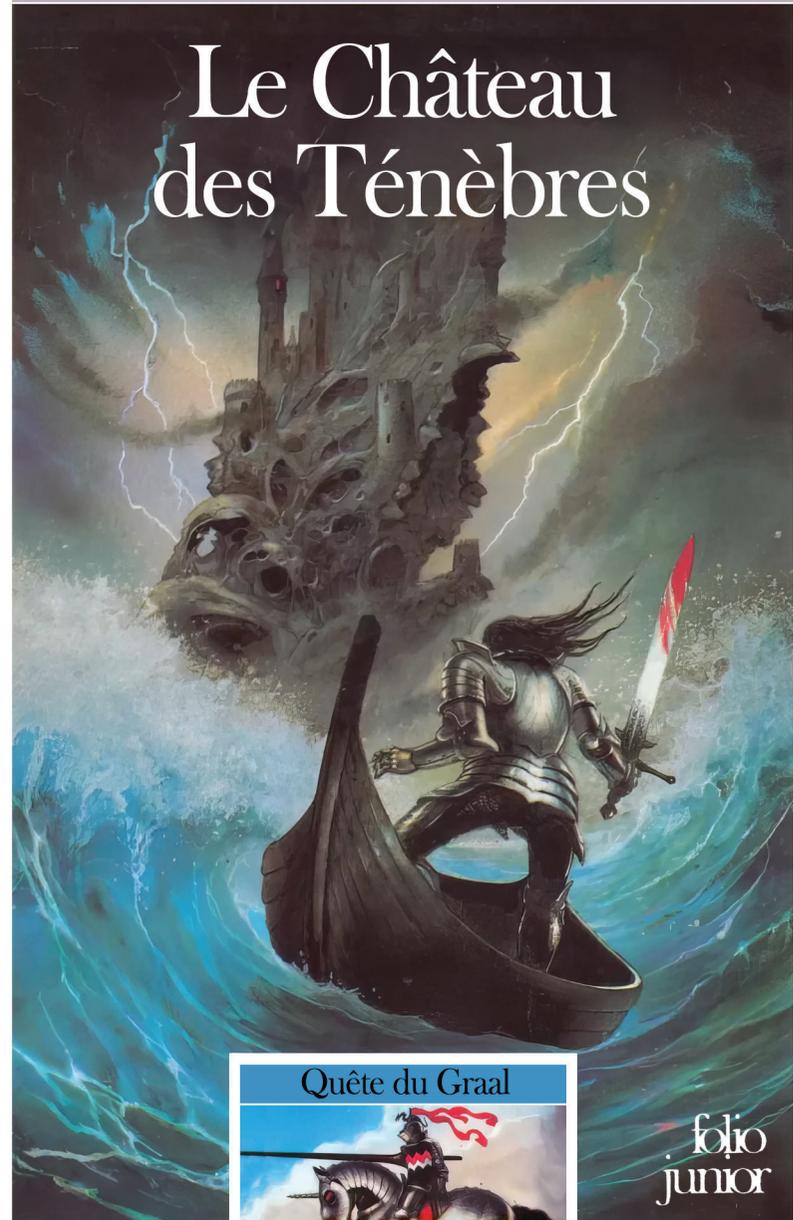
UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

315

UN LIVRE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Le Château des Ténèbres



Quête du Graal



folio
junior

L'Antre des Dragons

Quête du Graal /2

 Traduit de l'anglais
par Janine Hérisson

Un énorme dragon sanguinaire écume le Royaume d'Avalon, suscitant la terreur et semant la ruine sur son passage. Les courageux chevaliers de la Table Ronde sont impuissants face aux pouvoirs du monstre dont la rage destructrice menace, à Camelot même, la cour du roi Arthur. VOUS seul êtes capable de libérer le peuple de cette calamité. Et vous devrez partir à la recherche du cruel reptile, qu'il vous faudra affronter au coeur même de son antre infernal. Mais savez-vous que jusqu'à aujourd'hui personne n'est revenu vivant de l'Antre des Dragons ?...

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins*


folio junior



L'Antre des Dragons



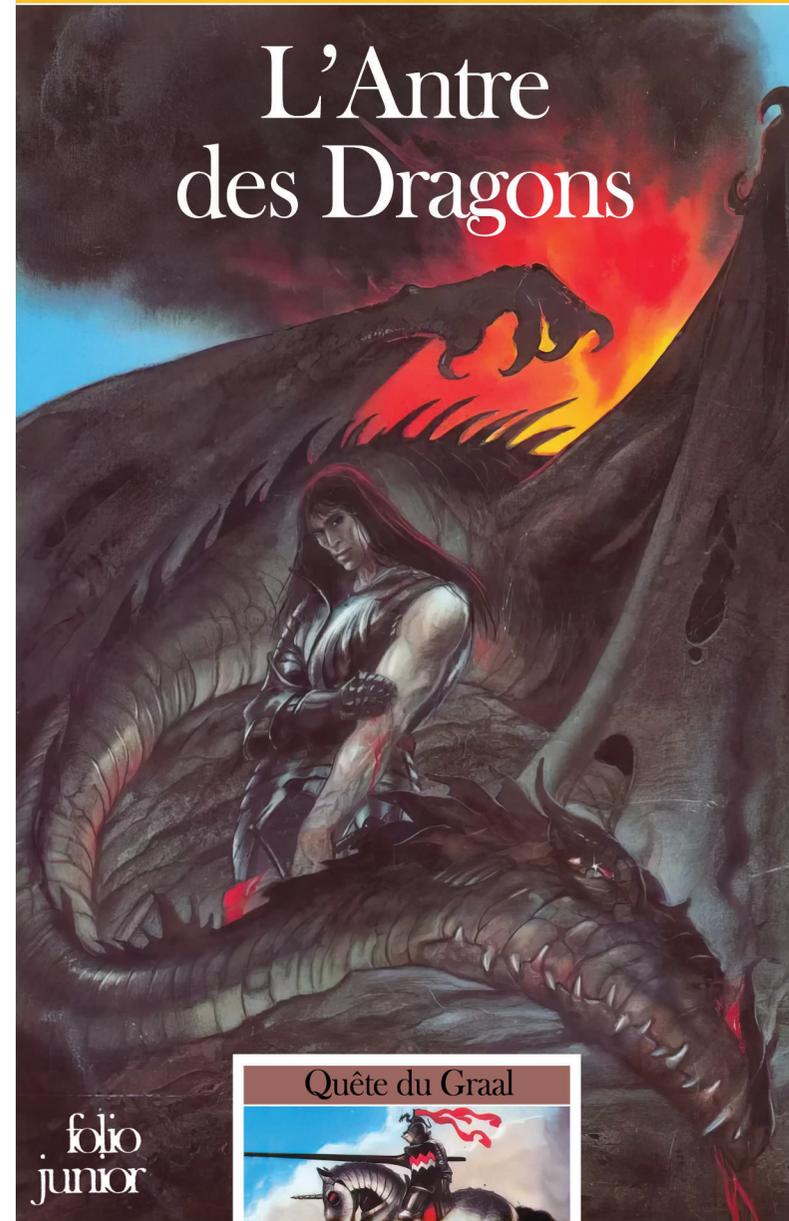
UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

314

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

L'Antre des Dragons



Quête du Graal

folio
junior



Les Portes de l'Au-delà

Quête du Graal /3

 Traduit de l'anglais
par Henri Robillot

Le royaume d'Avalon vit des heures sombres. En effet, les portes du sinistre royaume des Morts se sont ouvertes, livrant passage à d'épouvantables monstres et autres fléaux encore plus effroyables. Comme à l'accoutumée, les Chevaliers de la Table Ronde ont d'autres exploits à accomplir. Et c'est vous qui avez été choisi par le roi Arthur pour mener à bien cette périlleuse mission : refermer les terribles Portes de l'Au-delà.

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins*

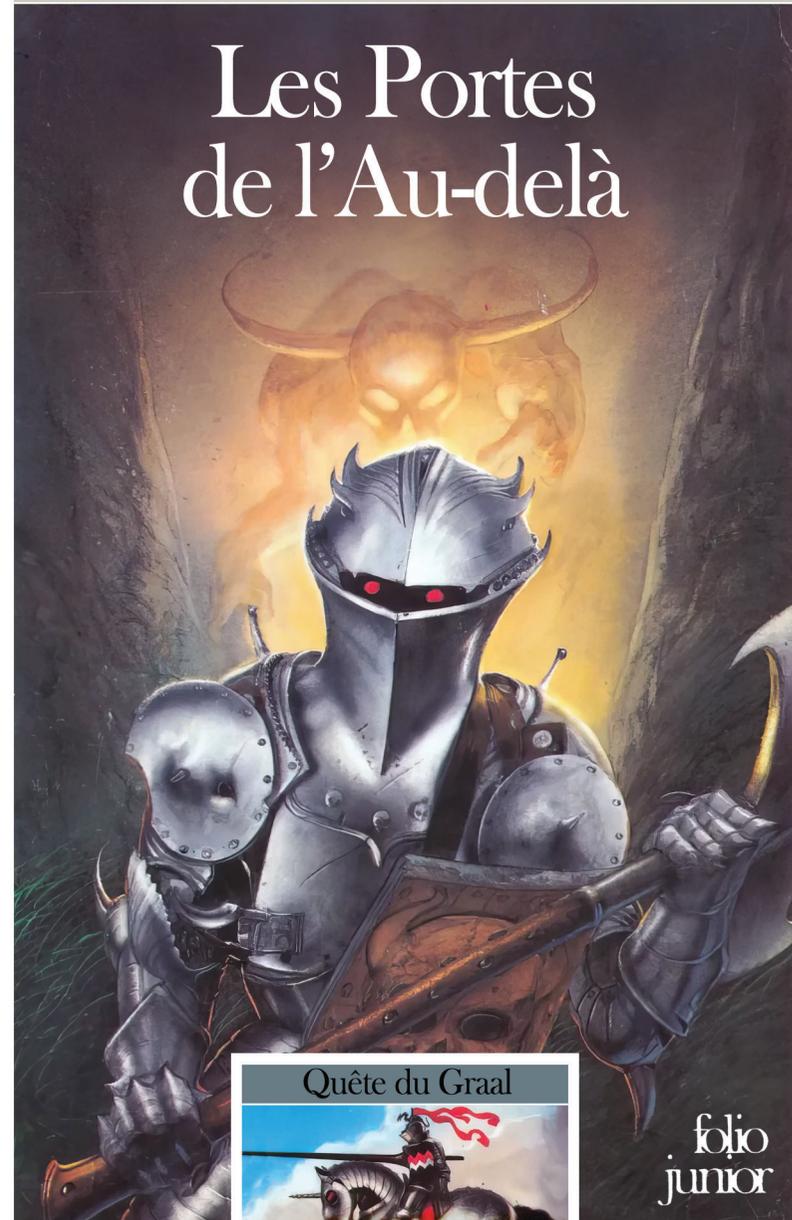

folio junior


328

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Les Portes de l'Au-delà



Quête du Graal

folio
junior


Les Portes de l'Au-delà



UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

Le Voyage de l'Effroi

Quête du Graal /4

 Traduit de l'anglais
par Janine Hérisson

Les Saxons ont envahi Avalon ; le roi Arthur a égaré Excalibur, sa fameuse épée magique; les Chevaliers de la Table Ronde se chamaillent à qui mieux mieux. Bref vous seul pouvez remettre un peu d'ordre dans le royaume, et surtout rejeter les Saxons à la mer. Et d'ailleurs, Merlin ne vous laisse pas le choix. D'une formule magique, il vous appelle auprès de lui. Le malheur, c'est que Merlin - comme chacun le sait - est souvent distrait... Parviendrez-vous à retrouver les Saxons parmi tous les héros et les monstres de la Grèce antique ?

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins*


folio junior




Le Voyage de l'Effroi



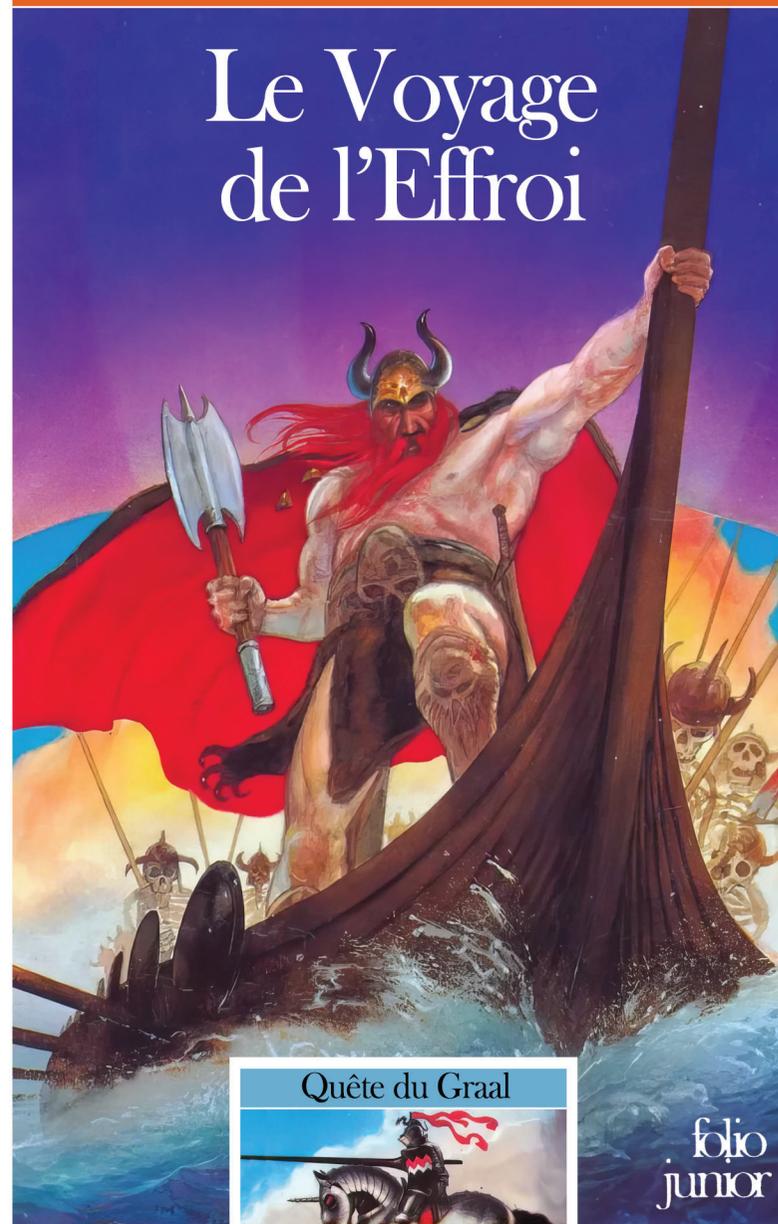
UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

329

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Le Voyage de l'Effroi



Quête du Graal



folio
junior

Au Royaume de l'Épouvante

Quête du Graal /5

 Traduit de l'anglais
par Janine Hérisson

La révolte gronde à Avalon : Excalibur, la légendaire épée du roi Arthur, a disparu. Excalibur, le symbole du pouvoir royal. Vous seul pouvez la retrouver. Car il n'est pas d'autre héros qui oserait affronter les terribles dangers du royaume de l'Épouvante, combattre les Borfax, déjouer les pièges de la ville de Scrogghollow en proie à la féroce jalousie des deux rois Blagwort et Blogwort. Heureusement, Merlin est là pour vous aider... mais le grand mage a lui-même fort à faire en ces périodes troublées. Vite, ne tardez pas à vous mettre à la recherche d'Excalibur, la destinée d'Arthur est aujourd'hui entre vos mains !

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins


folio junior


349

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Au Royaume de l'Épouvante



Quête du Graal

folio
junior




Au Royaume de l'Épouvante



UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

Le Temps de la Malédiction

Quête du Graal /6

 Traduit de l'anglais
par Janine Hérisson

La malédiction règne à Camelot ! L'or rouille et le soleil même semble rongé de moisissures, les vêtements pourrissent et tombent en lambeaux. Le roi Arthur et ses chevaliers impuissants restent claquemurés dans les salles humides de ce qui fut autrefois le fier château de Camelot. Le royaume est plongé dans le chaos et seul un héros d'un courage, d'une force, d'une intelligence, d'une chance et d'une beauté presque inconcevables peut le sauver d'un sort aussi funeste, en découvrant qui - ou quoi - est responsable du désastre qui s'est abattu, telle une avalanche, sur Avalon. En d'autres termes, on a cruellement besoin de VOUS.

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins


folio junior




Le Temps de la Malédiction



UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

363

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Le Temps de la Malédiction



Quête du Graal



folio
junior

Le Tombeau des Maléfices

Quête du Graal /7

 Traduit de l'anglais
par Janine Hérisson

Merlin (que la soif de l'or a rendu à moitié fou) vous a confié une mission : aller récupérer de l'argent qu'on lui doit depuis trop longtemps. Bien qu'il vous ait affirmé que tout se passera comme sur des roulettes, vous n'en êtes pas tout à fait convaincu. Et vos pires craintes se matérialisent lorsque vous pénétrez dans les galeries sombres et poussiéreuses du Tombeau des Maléfices...

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins*


folio junior




Le Tombeau des Maléfices



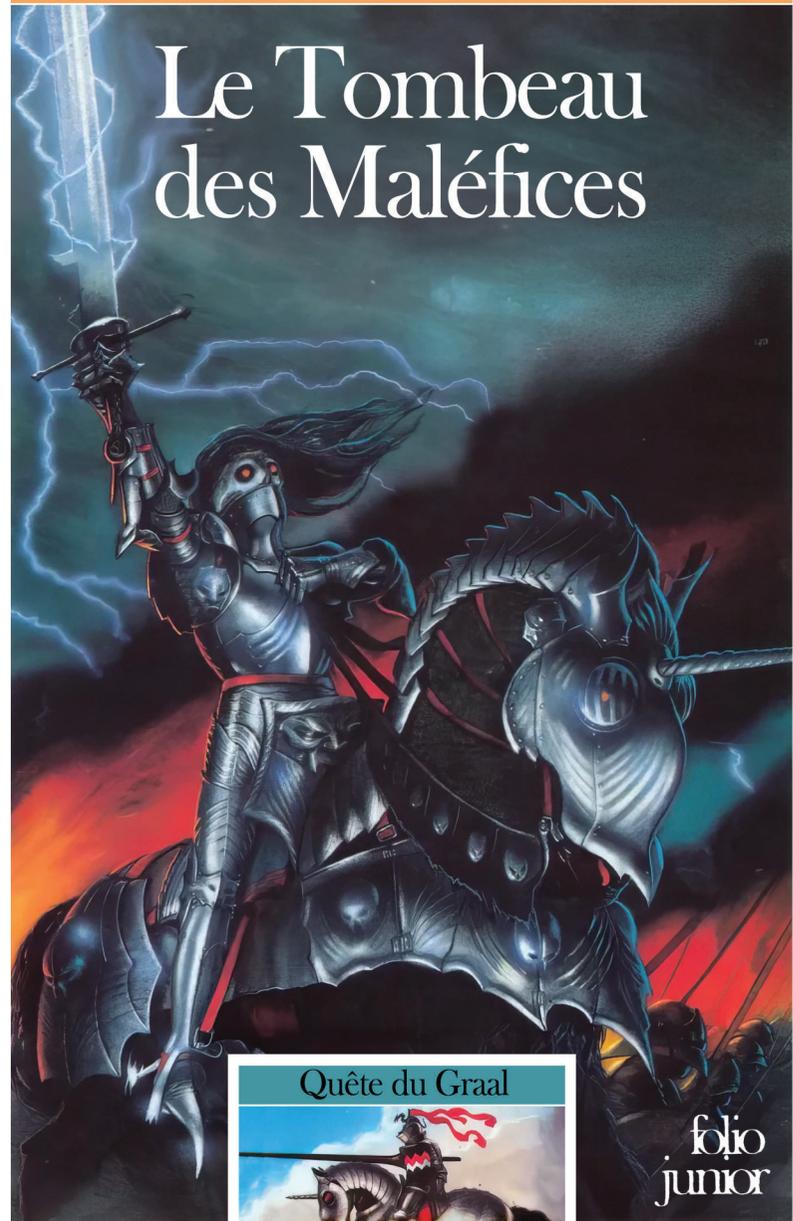
UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

368

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Le Tombeau des Maléfices



Quête du Graal



folio
junior

La Légion des Morts

Quête du Graal /8

 Traduit de l'anglais
par Henri Robillot

Cette fois, Pip, c'est la Légion des Morts que vous allez devoir affronter. Une effroyable cohorte de squelettes, de vampires, de créatures de toutes sortes qui, après avoir ravagé l'Ecosse, se dirige vers Avalon. Et ne comptez pas trop sur Merlin pour vous aider. Il est, paraît-il, mort ! (Quoique, avec Merlin, il faut s'attendre à tout...) Vite, ne perdez pas une seconde, le roi Arthur a besoin de VOUS !

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe
Illustrations intérieures de John Higgins*


folio junior


419


La Légion des Morts

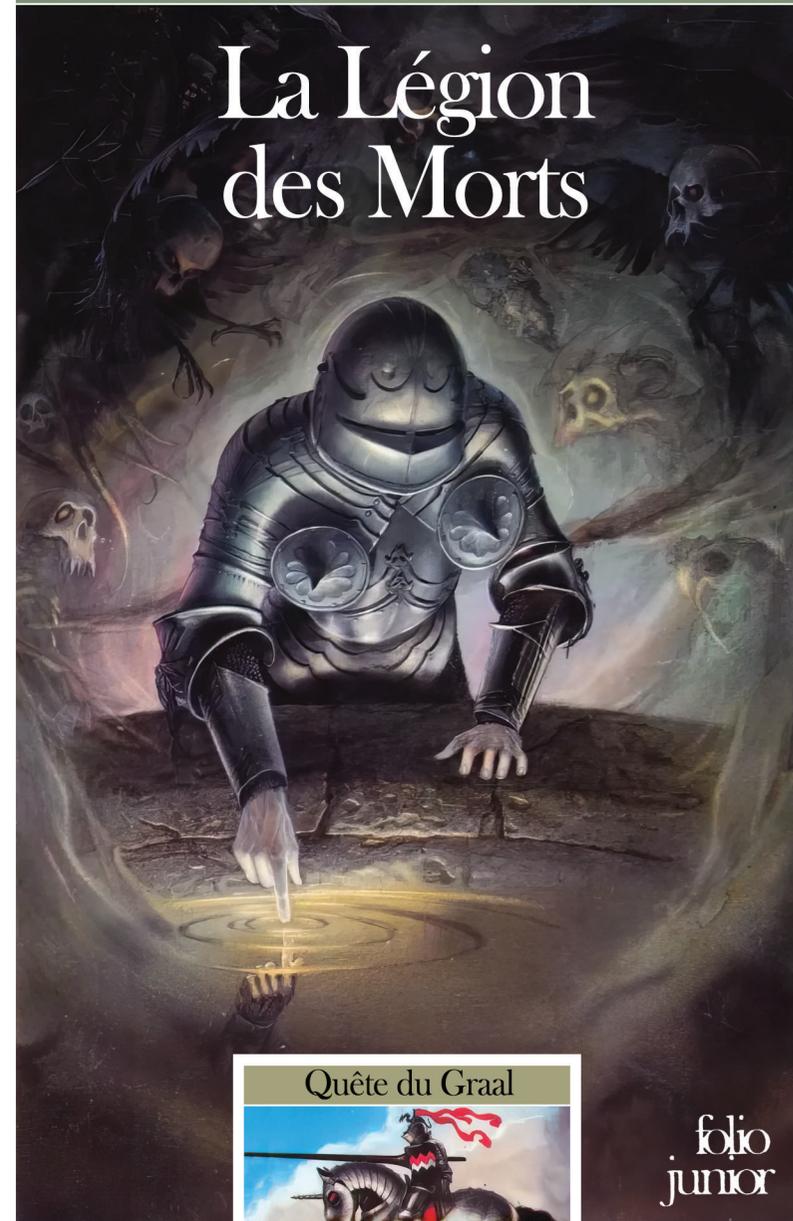


UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

La Légion des Morts



Quête du Graal



folio
junior